

**Penerapan Aplikasi *Formative* untuk Meningkatkan Minat
Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani
Olahraga dan Kesehatan (PJOK)
(Studi Kasus: Siswa Kelas 8 SMP Negeri 2 Susukan)**

Jurnal

**Diajukan kepada
Fakultas Teknologi Informasi
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Komputer**



**Peneliti :
Kelpia Tenda (702011058)
Angela Atik Setiyanti, S.Pd. M.Cs.
Yuliana Tien Bayangkariwati Tacoh SPAK, MPd**

**Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Satya Wacana
Salatiga
Januari 2018**

Penerapan Aplikasi *Formative* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)

(Studi Kasus: Siswa di SMP Negeri 2 Susukan Kelas 8)

¹⁾ Kelvia Tenda, ²⁾ Angela Atik Setiyanti, ³⁾ Yuliana Tacoh

Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Satya Wacana

Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga 50711, Indonesia

Email: ¹⁾ 702011058@student.uksw.edu, ²⁾ angela.setiyanti@staff.uksw.edu,

³⁾ yuliana.tacoh@staff.uksw.edu

Abstract

Based on the results of observation on SMP Negeri 2 Susukan, found a lack of interest in learning from the students in the subjects of physical education Olahraga and health (PJOK). Students easily bored to accept the conventional method with learning material especially on the subjects of PJOK. Therefore, this research aims to see increased interest in student learning with the learning media utilization of formative applications. This application is selected because it is a highly interactive learning applications and it is possible to attract the interest of students in the class. The method used is quantitatively, where the experimental design using a Quasi Experimental Design with Non-Equivalent Control Group Design. Research results show that the calculation of the score now interest in experimental classes are included in the category of very high at 87.17% and higher compared to the control class. This shows that the interest in student learning using formative applications increase when compared to conventional learning system.

Keywords: Interest in Learning, Formative Application

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 2 Susukan, ditemukan kurangnya minat belajar siswa-siswi pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Siswa mudah bosan untuk menerima materi pembelajaran dengan metode konvensional terutama pada mata pelajaran PJOK. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan minat belajar siswa dengan pemanfaatan media pembelajaran aplikasi *formative*. Aplikasi ini dipilih karena merupakan aplikasi pembelajaran yang sangat interaktif dan dimungkinkan dapat menarik minat belajar siswa di kelas. Metode yang digunakan adalah kuantitatif, dimana desain eksperimen menggunakan *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Non-Equivalent Control Group Design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perhitungan skor angket minat kelas eksperimen termasuk dalam kategori sangat tinggi yaitu pada 87.17% dan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa dengan menggunakan aplikasi *formative* meningkat bila dibandingkan dengan sistem pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: Minat Belajar, Aplikasi *Formative*

¹⁾ Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga.

²⁾ Staff Pengajar Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga

³⁾ Staff Pengajar Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga